

A CIDADE UTÓPICA NO CINEMA: A INVENÇÃO DE OUTROS LUGARES

■ Adriana Caúla

Utopia s.f. (lat. *Utopia*, nome de um país imaginário, inventado pelo chanceler inglês Thomas Morus e dado como título a um de seus livros). Sistema ou plano, que parece irrealizável Fantasia. Quimera. (Dicionário Enciclopédico Luso-Brasileiro, 1985, p1293)

Utopia, sive optimo republicae statu é o título da obra escrita pelo humanista inglês Thomas Morus no ano de 1516, considerada como fundadora de um gênero – a literatura utópica – e instauradora do termo – utopia. Contudo, a formação da palavra utopia apresenta-se como indefinida. A polissemia do

termo se dá muito em consequência da pronúncia inglesa do latim (TROUSSON, 1999). A palavra *Utopia* pronunciada em inglês abre um duplo caminho para a definição do prefixo, que pode ser considerado como *ou-* ou *eu-*, com significações de *não* ou *outro* e *bom*, respectivamente. Mas considerando o senso estrito da etimologia, utopia significa um não-lugar (u-topos), apesar de muitos estenderem a sua significação para “governo ideal”, “comunidade ideal ou idealizada”.

A utopia é um ato ou exercício de invenção, de criação de imagens de algum lugar, sejam estas imagens descritas, desenhadas, projetadas, filmadas, etc. Como imagem, a descrição da utopia é praticamente interminável e por mais que se tenha o que dizer, jamais se esgotará o que podemos ver através da invenção destes outros lugares. Todas as idéias transcendentais, que possuem um efeito de transformação sobre a ordem histórica, social e espacial existentes são utópicas (MANNHEIM, 1966, p. 229).

Após a obra de More muitas outras obras seguirão a noção de utopia: filósofos, artistas, literatos, arquitetos e urbanistas, políticos e até médicos se utilizarão do conceito e criaram suas utopias, suas outras cidades, seus outros regimes sociais, políticos e econômicos,

A utopia num sentido estrito de sua etimologia é um não-lugar (u-topos). Podemos alargar o sentido deste termo ao percebermos a amplitude desenvolvida com a proliferação de produções após a obra inaugural de Thomas More. Ao debruçarmos sobre o tema da utopia, das cidades utópicas no cinema, percebemos como este é um campo de criação profícuo para a invenção de outros lugares, de cidades utópicas. Este artigo procura relacionar, conectar as cidades utópicas, estes outros lugares produzidos pelo cinema que figuram como reflexões críticas sociais, políticas e espaciais que resultam em um instrumento crítico e feroz, resultado de uma observação, de uma convivência, de um empilhamento de práticas, teorias e intervenções no espaço urbano associado às crises sociais, políticas e econômicas.

■ Doutoranda no PPG-AU
Universidade Federal da Bahia
caula@globo.com

outros mundos que vão surgindo como reação aos sistemas vigentes de cada época.

O princípio da utopia consiste em circunscrever um lugar que não existe em nenhuma outra parte: trata-se de delimitar um espaço no qual e com o qual uma comunidade vai viver seguindo novas regras. Trata-se de fato, de uma ruptura com o mundo circundante, de um desligamento espacial. (PAQUOT, 1998, p. 91).

As utopias são essencialmente urbanas, pois é na cidade que se manifesta o “reino do homem” (RUYER, 1988, p. 43). Do seu surgimento, no século XVI, à primeira metade do século XX, podemos citar algumas das obras que fazem parte da corrente utópica e que possuem relevantes descrições que concernem o espaço construído: *La città del sole* (1602) de Tommaso Campanella e sua cidade concêntrica, microssomo da configuração planetária; *New Atlantis* (1627) de Francis Bacon e sua ilha científica de Bensalém; *L’an 2440* (1771) de Louis-Sebastien Mercier e sua cidade de pedestres e jardins suspensos; *Le Nouveau Monde industriel et societaire* e *Le Noveaux Monde amoureux* (1829) de Charles Fourier e seus falanstérios geométricos; *Voyage en Icarie* (1839) de Etienne Cabet e sua cidade de ângulos retos; *Hygeia* (1876) de Benjamin Ward Richardson e sua cidade saudável; *Tomorrow: a peaceful path to reform* de Ebenezer Howard (1880) e sua cidade jardim; *News from Nowhere* (1891) de William Morris e sua cidade mecanizada; *A Modern Utopia* (1902) de H.G.Wells e sua cidade planetária; *Brave New World* (1932) de Aldous Huxley e sua cidade científica e desumanizada; *Nineteen Eighty-Four* (1949) de George Orwell e sua cidade vigiada; *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury e sua cidade homogênea onde pensar é proibido.

O pensamento utópico mostra-se sempre atual, as utopias estão sempre se atualizando com o passar do tempo. É sempre um processo de pensar e repensar o horizonte, de criar e recriar o horizonte, é uma recusa à *topia*, ou seja, o quadro de referências recebido culturalmente e socialmente, ou mesmo assumido livremente a um dado momento da vida (NEOTTI, 1975). As utopias constituem uma busca movida pelo desejo de uma nova escala de valores.

As utopias não contemplam as transições. Elas são rupturas. O que queremos dizer com isso é que não há descrições de passagens de regimes sociais, políticos, econômicos ou de transformações de configurações espaciais das cidades “antigas” em outras. As utopias criam outro espaço, em outro tempo, mesmo que de forma paralela. Há uma desarticulação com o espaço e tempo presente como produto de uma reação, de uma resposta a este mesmo espaço, a este mesmo tempo.

De uma forma ampla, ao refletirmos sobre a utopia no cinema, constatamos que se trata de uma redundância: o cinema é antes de tudo, fundado sobre uma convicção utopista (DUREAU, 2005). O cinema, assim como os campos que envolvem a criação, é transpassado pela utopia, que nos leva a compartilhar a invenção de outros mundos. O princípio do cinema é utópico: o cinema tem a capacidade de brincar com o tempo e com o espaço, criando-os e recriando-os através de imagens que tornam visível o universo do filme.

O cinema tem a capacidade de dar um outro sentido aos objetos. A cidade do cinema é a “materialização” de uma subjetividade, é nela que conseguimos, muitas vezes, ver a cidade. E estas visões urbanas nos mostram o âmago da cidade. De uma forma geral, podemos dizer que a cidade do cinema é uma cidade utópica, no sentido de que ela só existe no filme. Entretanto, o conceito de utopia dentro do cinema não é único, definido e fechado. Existem sim no cinema, muitas formas de utopias, múltiplas concepções utópicas. E ao centrarmos nas concepções espaciais, nas invenções das cidades que não existem no cinema, a multiplicidade de abordagens se afirma abrindo um extenso atlas de outros lugares que iremos aqui tentar percorrer.

Muitos filmes tem inspiração ou mesmo são adaptações de obras utópicas como no caso de *Domani, Domani* (ITA, 1988) de Luchetti, inspirado na obra de Charles Fourier; *La Città del sole* (ITA, 1973), filme televisivo sobre a obra de Etienne Cabet dirigida por Gianni Amélio; *Nineteen Eighty-Four*, adaptação da obra homônima de George Orwell que ganhou duas versões (GBR, 1955 e EUA, 1984); *Fahrenheit 451* (FRA, 1966) de François Truffaut, adaptação da obra de Ray Bradbury. Mas a cidade utópica surgiu com força a partir dos anos 20, tendo como marco o filme *Metropolis* (GER, 1927); de Fritz Lang. Este filme influenciou toda a produção que se seguiu, principalmente àquelas que exploravam e criavam outras cidades.

Percebemos que as cidades utópicas são inventadas seguindo articulações mais ou menos originais e muitas vezes surgem com uma construção inesperada, surpreendente, que nos retêm a atenção. A cidade utópica envolve uma problemática que vai sendo atualizada a cada forma de apresentação, a cada surgimento. Ao mesmo tempo as imagens das cidades utópicas envolvem descoberta e reconhecimento, a invenção destas cidades é uma junção do conhecido ao desconhecido.

A mente do poeta, bem como o espírito do cientista em certos momentos decisivos, funcionam segundo um processo de associação de imagens que é o sistema mais rápido de coordenar e escolher entre

as formas infinitas do possível e do impossível.
(CALVINO, 1998, p. 107)

A partir de reflexões poéticas, filosóficas, existenciais, espaciais, são criadas outras cidades - espaço simbólico do tempo humano - impregnadas de ressonâncias de uma época. O cinema produz suas cidades utópicas, suas imagens urbanas, e essas possuem uma virtualidade que propicia a recriação, a reinvenção constante. As cidades utópicas nunca se apresentam da mesma forma, elas sofrem um processo de atualização constante, cada nova criação é como uma repetição, mas uma repetição diferente. As cidades utópicas, apesar de apresentarem múltiplas conexões entre si, são sempre diferentes. A cada novo surgimento, a cada nova criação, é uma nova cidade inventada e a invenção de um outro lugar, que apresenta suas particularidades, seus detalhes, suas próprias características, é todo um novo universo que se configura.

Difícilmente o desejo ligado à utopia e por conseguinte a sua criação, a busca pelo outro, escapa de um desejo ligado ao tempo futuro. Revendo a produção utópica, principalmente a cinematográfica, constatamos a grande produção voltada para um tempo futuro, como uma linha de força, não como antecipação, mas sim como um desejo de ruptura com o tempo presente. Num dado momento da história, o futuro passa a ser o lugar nenhum mais próximo para se criar uma utopia e então a literatura de ficção científica¹ passa a influenciar diretamente na concepção de outros lugares no cinema. Há um momento, segundo Ruyer (1988), em que ocorre uma total indistinção entre utopia e ficção científica.

Voltando ao filme *Metrópolis*, mais especificamente à sua cidade, esta foi concebida por Lang em conjunto com os cenógrafos Otto Hunte, Erich Kettelhut e Karl Vollbrecht, baseados no romance homônimo da esposa de Lang, Thea von Harbou. Lang foi muito influenciado pela então recente visita à Nova Iorque, o que transparece na infinidade de arranha-céus que compõem a cidade e no incessante dinamismo que marca o espaço urbano - *Metrópolis* é uma cidade que não dorme, que não pára.

Vemos na tela uma cidade dupla, partida em dois mundos: os subterrâneos e a superfície. Através da sobreposição e oposição dos mundos, os jardins eternos dos mestres e as usinas subterrâneas e catacumbas dos operários, são evidenciados os conflitos, a tensão social e a segregação espacial da cidade. A mistura de estilos arquitetônicos, do barroco ao moderno, causam certa confusão temporal. É a invenção de um outro tempo e de um outro lugar. A cidade apresenta circulação em múltiplos níveis, inclusive circulação aérea, e multidões citadinas que giram em torno do símbolo maior de poder e modernidade

da cidade: a Nova Torre de Babel, torre central de *Metrópolis*.

Esta cidade opressora, bipartida e desigual volta a ser inventada por outros cineastas como Ridley Scott em *Blade Runner*² (EUA,1982), onde a onipotente torre da Tyrell Corporation, instantaneamente associada à Nova Torre de Babel de Lang, domina a paisagem de Los Angeles em 2019. Mas estes não são os únicos pontos que aproximam as cidades de *Blade Runner* e *Metrópolis*. Podemos ainda mencionar a profusão de estilos arquitetônicos, invocações de passado e futuro concomitantes que trazem uma indefinição temporal, o multinivelamento da cidade e seu tráfego, as luzes e os *neons* incessantes, a separação visível da cidade em dois mundos: alto e baixo, a densidade urbana com multidões tomando as ruas, detalhes que conectam ainda mais as duas concepções.

Com relação à infinidade de estilos utilizados na composição da cidade em *Blade Runner*, em uma entrevista posterior ao lançamento do filme, o cenógrafo Lawrence G.Paull destacou o fato de que para a equipe de cenógrafos começar a esboçar a cidade e sua arquitetura, ele havia levado toda a sua biblioteca arquitetônica que ia do Egito ao Art Deco, do estilo clássico à vanguarda Moderna, de Antonio Gaudí a Frank Lloyd Wright e todas as fotos disponíveis de arcadas, colunas e construções clássicas. Juntando tudo, partiram de um primeiro esboço que ele mesmo definiu como uma rua de *Conan, o Bárbaro* em 2020. Como Paull definiu, a Los Angeles de 2019 é como um passado futurístico ou um futuro envelhecido, termo próximo ao que H.G.Wells usou para criticar a *Metrópolis* de Fritz Lang: um futuro que surge antiquado.

O futuro das cidades, visto pelos cineastas, nos parece sobretudo alto. A ocupação e o crescimento vertical é uma das características mais recorrentes na criação das cidades utópicas do futuro. Além dos dois filmes emblemáticos citados acima, podemos aludir: *Just Imagine* (EUA,1930), um musical de ficção científica (ou seria uma ficção científica musical?) e sua cidade de ferro e vidro, repleta de torres e organizada em nove níveis de tráfego; *Batman* (EUA, 1989) com uma cidade atemporal, verticalizada e de arquitetura sombria, tendo como referência declarada a cidade de *Metropolis*; *Batman Begins* (GBR/EUA,2006) e uma Gotham City densa e decadente, visualmente dominada pela altiva Wayne Tower; *The 5th Element* (FRA/EUA,1998) e seus arranha-céus, múltiplos níveis de tráfego e cápsulas de habitação; e ainda *Star Wars: The Phantom Menace* (EUA,1999) que não apresenta uma outra cidade, mas toda uma outra galáxia, onde a capital é apresentada como uma cidade planetária, um planeta inteiramente urbanizado: Coruscant. A superfície de Coruscant

é coberta por arranha-céus, os céus são ocupados por denso tráfego que cortam os espaços entre as torres, o horizonte é marcado por edifícios símbolo e centralizadores de poder, assim como nos filmes de Lang e Scott.

Em *Star Wars*, não só Coruscant, mas também outros planetas que figuram como outros lugares podem ser aqui mencionados. Todos os planetas e cidades criados no filme possuem características e composições diversificadas. O planeta Naboo se aproxima de uma utopia idílica com sua natureza exuberante e a rica arquitetura apresentada em palácios e imensos prédios que se integram numa paisagem quase etérea; a cidade subaquática deste mesmo planeta, de arquitetura orgânica, protegida por grandes geodésicas; o planeta natal de Anakin Skywalker, povoado por escravos, foras-da-lei e tribos nômades numa paisagem marcada pelas dunas de areia e arquitetura primitiva cravada nas rochas.

As cidades utópicas não surgem apenas como grandes megalópoles formadas por uma floresta de arranha-céus. Em oposição à isso, alguns cineastas situam suas cidades no subsolo, crescendo na direção do centro da terra, ganhando cada vez mais estratos subterrâneos. *Things to Come* (GBR, 1936), com roteiro de H.G. Wells, é uma reação direta e declarada à *Metropolis*. O filme mostra Everytown em 2036 como uma moderníssima cidade subterrânea, justamente em oposição à verticalização e densidade da cidade de Lang, esteticamente inspirada na obra *Towards a New Architecture* de Le Corbusier, que declinou do convite feito pelo diretor para projetar a cidade. Everytown possui arquitetura minimalista, grandes átrios iluminados, passarelas e elevadores panorâmicos emoldurados por edifícios de vidro.

THX1138 (EUA, 1970) é outra cidade criada nos subterrâneos. Com arquitetura moderna, a asséptica cidade é povoada por cidadãos de comportamento mecânico, reconhecidos por números e desprovidos de todo e qualquer desejo. Assim como *Blade Runner* e *Metropolis*, a cidade de *THX1138* é bipartida, dividida entre as massas e o Estado. *La Jetée* (FRA, 1963) também se passa nos subterrâneos de uma Paris destruída pela Terceira Guerra Mundial. O tempo e o espaço criados pelo filme constroem um grande labirinto indefinido, onde o passado e o futuro são trazidos para o presente através de experiências de viagem no tempo. Todas as referências e marcas espaciais e temporais são perdidas, são embaçadas com o experimento das viagens temporais.

O futuro não é o único outro lugar em que o cinema constrói suas cidades utópicas. *Lost Horizon* (EUA, 1937) é uma utopia situada em algum lugar entre as montanhas do Tibet. A cidade de Shangri-la parece ter seu próprio tempo, em todos os sentidos, isolada do resto do mundo pelo difícil

acesso ao Vale da Lua Azul. A arquitetura horizontal da cidade é inspirada nos traços modernos de Frank Lloyd Wright, contrastando com a vida bucólica baseada na agricultura e produção artesanal da população. A riqueza de obras de arte, livros, peças musicais, dadas como perdidas pela humanidade estão a salvo neste outro lugar chamado Shangri-la. O tempo parece ter parado, os avanços técnicos e tecnológicos não alcançam esta cidade, os habitantes vivem sob o comando do *High Lama*, líder com idade que ultrapassa os 200 anos, num sistema social próximo ao comunismo. É uma cidade utópica idílica que figura como um espaço fechado, introvertido, sem coerência geográfica numa total ruptura como o mundo circundante.

Jacques Tati foi outro cineasta que inventou outros lugares paralelos à sua época. *Mon Oncle* (FRA, 1958) e *Playtime* (1967) são críticas diretas à arquitetura e ao urbanismo moderno. *Mon Oncle* se passa em um moderno subúrbio, com loteamento reticulado e casas ultra-modernas de formato cúbico que se multiplicam ao infinito. É a oposição dos novos subúrbios que seguem o modelo moderno norte-americano, aos antigos bairros de Paris. Em *Playtime*, Tati dá continuidade a alguns temas de *Mon Oncle*, como a crítica à arquitetura e urbanismo, e às tecnologias modernas, mas neste filme Tati constrói uma outra Paris, uma Paris moderna, monocromática, geométrica, profundamente confusa com seus edifícios iguais e superdimensionados, seus vidros e reflexos, seus vidros e barreiras invisíveis. É mais que a invenção de um outro lugar, neste filme Tati cria um lugar qualquer, um espaço global desterritorializado. Lugar qualquer onde o aeroporto, a auto estrada, os prédios envidraçados, o trânsito caótico, o restaurante refinado, a profusão de lobbies e salas de espera possuem características genéricas, estéreis e podem estar situados em qualquer lugar.

As cidades utópicas são cidades de lugar nenhum, não tem a pretensão de estar ligadas a nenhuma história nem a nenhum país, elas podem estar em qualquer lugar. Esse princípio utópico foi base da arquitetura e do urbanismo progressistas no início do século XX. “Os homens são todos feitos de uma mesma fôrma” disse Le Corbusier, “o tipo ideal de estabelecimento humano deve ser determinado *a priori* e com toda certeza a partir das necessidades humanas universais”, disse Gropius. Há uma aniquilação da individualidade, das diferenças, a igualdade e a uniformidade tomadas como prerrogativa para a criação de um novo mundo pelos arquitetos modernos os aproximam principalmente das utopias sociais do século XIX, como as de Owen, Fourier, Cabet e Saint-Simon.

Em *Alphaville* (FRA, 1965), Godard transforma a cidade de Paris em uma cidade futurística e ao mesmo tempo

nostálgica. A cidade torna-se um grande labirinto, frio, mecânico, com arquitetura em ferro e vidro, próxima a cidade de *Playtime*, mas Godard transformou a cidade existente em um outro lugar: Paris filmada por Godard transformou-se em Alphaville, uma cidade de ficção científica governada e controlada pelo computador facista Alpha 60.

O controle permanente é um dos mecanismos da utopia na tentativa de assegurar a ordem, a virtude e a felicidade. Mas o controle, na maioria das vezes, acaba invertendo objetivos como da busca por uma sociedade igualitária, pacífica, próxima à perfeição, transformando-a em uma sociedade totalitária real ou em potencial – ambiente ideal para as revoltas, para a anarquia, para a resistência. Grande parte dos filmes que abordam essas questões de controle, repressão, vigilância, é interessante perceber que estes sistemas e cidades abrigam a resistência. Resistência esta que pode ser encarnada por um só personagem, como ocorre em *Brazil* (GBR,1985), *Gattaca* (EUA,1997), *DarkCity* (USA,1998), *Metropolis*, *Blade Runner*, entre outros; ou pode ser encarnada por um espaço, um espaço de resistência como a pequena favela de Narrows em meio à Gotham City de *Batman Begins*, o refúgio nômade dos “homens-livros” de *Fahrenheit 451* e o espaço isolado e neutro de *Bunker Palace Hotel* (BEL,1989).

Outras cidades vigiadas, controladas, totalitárias como *Alphaville*, foram criadas pelos cinema. De um lado podemos citar as duas adaptações do romance *Nineteen Eighty-Four*, onde a figura do *Big Brother* tem controle total sobre uma cidade soturna, reprimida; *Dark City* onde os estranhos controlam uma cidade mutável, um verdadeiro caleidoscópio que é acionado à cada noite, modificando toda a configuração da cidade, *Fahrenheit 451* e um mundo ditatorial, vigiado, repressor de uma cidade fria doutrinação pela televisão. Ainda *Gattaca* e o controle na criação dos habitantes de uma cidade neutra de linhas modernas e não-lugares, *Brazil* e sua cidade oprimida e burocrática de prédios pós-modernos; *The Logan's Run* (EUA,1976) e sua cidade protegida por uma imensa cúpula geodésica com ambientes e arquitetura que a aproximam de um shopping center, abrigando uma sociedade alienada e passiva; *Bunker Palace Hotel* e sua cidade desumana, contraditória, fechada, fria e impessoal, de arquitetura heterogênea, sem marcas espaciais; e mais *THX1138*, onde a própria sociedade se vigia numa cidade fechada, subterrânea, onde a saída é absolutamente proibida.

Por outro lado podemos mencionar *The Truman Show* (EUA, 1998), uma crítica latente ao mundo contemporâneo, à invasão de privacidade e às *fantasy lands*. Filmado na cidade americana real de Seaside, projetada por membros

do *New Urbanism*, a cidade real torna-se, no filme, *Sea Heaven*, a maior cidade construída dentro de um estúdio de televisão da história. É um jogo de inversão entre real e ficção, passado em uma cidade anacrônica, conectada ao mundo exterior pelas emissões televisivas que acompanham as 24 horas de Truman Burbank, o primeiro bebê adotado por uma rede de televisão. Truman é mantido dentro deste outro lugar, onde o tempo e o espaço são controlados por Christof, criador do programa, uma espécie de atualização da figura do *Big Brother* de Orwell.

O cinema é um instrumento ágil e capaz de discutir e problematizar a questão do tempo e do espaço, principalmente utilizando-se da ferramenta simulação – que já explora a instabilidade de tempo/espaço. O cinema, como já dissemos, cria um outro tempo e um outro espaço, cria suas utopias. Estendemos aqui esta idéia para a noção de que o cinema é simulação de tempo e é simulação de espaço, de que o cinema é capaz de relativizar o tempo, o espaço através principalmente, de cidades simuladas (DELEUZE, 1983).

Além da simulação, o filme *The Truman Show* traz também o questionamento e a indefinição sobre o que é verdadeiro ou falso, sonho ou realidade. Questão esta, central em *Dark City* e inicial em *Matrix* (EUA,1999), como transparece nas falas de Morpheus no primeiro filme da trilogia:

Já teve um sonho, Neo, que você tinha certeza de que era real? E se você conseguisse acordar deste sonho? Como saberia a diferença entre o sonho e o mundo real? e ainda, O que é real? Como você define real? Se você está falando do que pode ser cheirado, provado e visto, então real é simplesmente um sinal elétrico interpretado por seu cérebro.

Outros filmes como *eXistenZ* (CAN, 1999) e *The 13th Floor* (GER/EUA, 1999) trazem referências e abordagens intrigantes sobre a simulação e a experimentação de espaços criados. Se realmente vivemos numa época de domínio absoluto dos simulacros, como insiste Baudrillard em *Simulacros e Simulações* (1991), o cinema pode e deve ser encarado como um campo privilegiado de interrogação da hiperrealidade³ que nos convida ao conformismo e à alienação (BAUDRILLARD, 1991).

O filme *The 13th Floor* nos mostra virtualidades, simulações que nos colocam diante de questionamentos a respeito da produção da cidade contemporânea, da interpretação desta cidade e das expectativas sobre o seu desenvolvimento, sobre o futuro das cidades, tendo como uma das características centrais da experiência Pós-Moderna, a linha obscura ou esmaecida entre realidade e simulação (WEBBERMAN, 2003). “Simular é fingir ter o

que não se tem. A simulação põe em causa a diferença do ‘verdadeiro’ e do ‘falso’, do ‘real’ e do ‘imaginário’, da aparência e da realidade” (BAUDRILLARD, 1991, p. 9). As três cidades, as três Los Angeles mostradas no filme se confundem e se perdem entre realidade e simulação.

Estas cidades citadas puderam ser inventadas e mostradas pelo cinema graças aos avanços tecnológicos no campo da informática. Uma das primeiras cidades digitais do cinema foi a cidade-computador de *Tron* (EUA, 1982), que nos mostra um outro universo dentro de um jogo de video-game. O desenvolvimento das técnicas 2D e 3D nos permitiram participar de modelizações de cidades utópicas cada vez mais apuradas e mais ricas em detalhes. A segunda trilogia de *Star Wars* é exemplo disso: George Lucas precisou esperar o avanço desta tecnologia para que sua saga fosse completada. Tecnologia que também é fundamental no filme *The 13th Floor* que consegue com perfeição nos mostrar a cidade de Los Angeles em três tempos distintos, três outras cidades: uma nostálgica, uma contemporânea e outra do futuro.

Em *Immortel (ad vitam)* (FRA, 2004) a modelização por computador se mistura aos cenários tradicionais compondo uma magnífica Nova Iorque em 2095: híbrida, nostálgica, dominada pela torre da Eugenics – firma que controla não só a cidade mas também seus habitantes (como uma atualização da Nova Torre de Babel, Tyrell Company e o Senado de Coruscant). Já em *Captain Sky and the world of tomorrow* (GBR/EUA/ITA, 2004), a cidade de algum lugar do passado foi toda construída virtualmente. Todas as filmagens foram feitas contra um fundo neutro e depois foram trabalhadas por computador, criando as ambiências inspiradas em clássicos da ficção científica como *Flash Gordon* e nos filmes *noir*, gênero tipicamente urbano e que faz da rua, da cidade, seu essencial personagem com suas passagens, cruzamentos, vias, numa multiplicação de percursos.

O cinema não coloca apenas em cena a cidade, as utopias ligadas à cidade. O cinema cria todo um universo utópico, povoado por cidades utópicas que se conectam, dialogam entre si, se relacionam com todas as formas de utopia e suas pluralidades (arquitetônicas e urbanísticas, políticas, filosóficas, sociais...). Por estes outros lugares inventados que nunca se fecham sobre si mesmos, compreendemos a utopia como um processo de abertura. A criação de uma utopia é o momento em que o homem não está mais fechado em si mesmo. A criação das utopias é o momento em que o homem se abre a novas e ilimitadas possibilidades.

Poucos são, entre cineastas e urbanistas, os que nunca refletiram sobre como seria um outro lugar, uma outra cidade, com novas regras, outra arquitetura, outra dinâmica, outra

organização, outra sociedade, outro governo, outras espacialidades, etc. A utopia caminha muito próxima aos dois campos que são extremamente utópicos. O cinema é visto como uma arte que é como um prolongamento da arquitetura e urbanismo: o trajeto como projeto, a sequência, o enquadramento, o plano. E no sentido inverso, são muitos os arquitetos que tomam o cinema como referência à cidade a ser ainda projetada (BARRE, 1994). Ao longo dos anos, o cinema, o urbanismo, as utopias e suas inspirações e aspirações evoluíram. São domínios onde melhor se exprimem a consciência que o homem tem de seu destino, sua inquietação frente ao amanhã e seus desejos de mudança.

Notas

¹ Termo cunhado em 1926 pelo americano Hugo Gernsback, editor da revista *Amazing Stories – The Magazine of Scientifiction*. Mas as origens da ficção científica são anteriores a esta data, tendo chegado os pesquisadores ao século II D.C., com a obra de Lucien de Samosate, *Icaroménippe*, que descreve uma viagem à Lua.

² Filme baseado na obra de Philip K. Dick, publicada em 1968: *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

³ Segundo Baudrillard, hiperrealidade é a tentativa de coincidência absoluta com o real, na sua banalidade, na sua veracidade, na sua evidência nua, no seu aborrecimento e, ao mesmo tempo, na sua presunção, na sua pretensão de ser o real, o imediato, o insignificante, nenhuma cultura - referindo-se aqui à cultura pós-moderna - jamais teve sobre os signos esta visão ingênua e paranóica, puritana e terrorista. (...) O cinema aproxima-se também de uma coincidência absoluta consigo próprio – e isto não é contraditório: é mesmo a definição de hiper-real. (Baudrillard, 1991, p.64)

Referências

- BARRE, F. De Cites-cinés à Visions urbanies. In: NINEY, F. (dir) *Visions Urbaines – villes d’Europe à l’ecran*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1994.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógia d’água, 1991.
- CALVINO, I. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- DELEUZE, Gilles. *L’Image Mouvement*. Paris: Minuit, 1983.
- DUREAU, Y. (dir) *Utopie et cinéma*. Paris: Corlet éditions Difusión, 2005.
- JOUSSE, T.; PARQUOT, T. (Org) *La ville au cinema*. Paris: Editions du Cahier du Cinéma, 2005.
- MANNHEIM, K. *Ideologia e Utopia*. Rio de Janeiro, Editora Guanabara, 1966.
- NEOTTI, Clarêncio. Editorial in: *Tempo e Utopia*. São Paulo: Editora Vozes, 1975.
- PAQUOT, T. *A Utopia: Ensaio acerca do ideal*. Rio de Janeiro: Difel, 1999.
- RUYER, R. *L’utopie et les utopies*. Brionne: Gérard Monford, 1988.
- TROUSSON, R. *Voyages au pays de nulle part*. Bruxelles: Editions de L’Université de Bruxelles, 1999.
- WEBBERMAN. A simulação de Matriz e a era Pós-Moderna. In: IRWIN, W. *Matrix: Bem vindo ao deserto do real*. São Paulo: Madras, 2003.